W laboratorium na Księżycu wynalazca dr Fluke Hawkins, jego asystent Kurt i cybernetyczny pies Max pracowali właśnie nad kolejnym szalonym pomysłem, gdy dotarła do nich wstrząsająca wiadomość: Ziemia została opanowana przez kosmitów! Dr Hawkins nie utracił poczucia humoru: „Max, załatw to" – powiedział. Cyberpies nie był jednak w pełni gotów. Dr Hawkins z dziwnym błyskiem w oku popatrzył na Kurta, po czym zaciągnął go do magazynu. Zdziwiony Kurt przymierzył kuloodporny kombinezon. „Kurt, teraz ty jesteś ostatnią nadzieją ludzkości" – oznajmił mu doktor. Kurt po zastanowieniu doszedł do wniosku, że Hawkinsa wcale nie obchodzą losy ludzkości (jak każdego szalonego naukowca). Po prostu chciał wypróbować kilka swoich wynalazków, a że przydarzyła się właśnie ku temu okazja...

Odprawa: „Obcy przenieśli na Ziemię osiem swoich miast. Trzeba załatwić zarządzającego w każdym z nich obcego, a wyleci ono w powietrze. Do roboty". Kurt nie ma innego wyjścia, spada z księżyca prosto do piekła, które nagle pojawiło się na Ziemi... Na początku dosłownie spada z nieba, lecąc z ogromną prędkością w stronę miasta i łapiąc kolejne części ekwipunku, zrzucone przez doktorka. Właściwa gra rozpoczyna się dopiero wtedy, gdy nasz bohater stoi już na nogach.

W MDK postać Kurta obserwujemy z widoku thrid–person perspective, identycznie jak Larę w TOMB RAIDER. Kurt potrafi wszystko to, co Lara Croft: biegać, wspinać się, skakać i strzelać, a nawet więcej – włączać wbudowany w kombinezon spadochron i uaktywniać zamontowany w hełmie system celowniczo–snajperski. Bardzo interesująco przedstawia się dostępne w grze uzbrojenie: począwszy od dwóch typów karabinu maszynowego i ręcznych granatów, aż po dostępne w trybie snajpera specjalne bomby, rakiety, granaty i samonaprowadzające kule oraz wiele innych niespodzianek. Na przykład znalazłem pudełko z napisem: „najbardziej interesująca bomba na świecie", którym cisnąłem w tłum nieprzyjaciół, spodziewając się niezłej eksplozji. Ku mojemu zdziwieniu pudło nie wybuchło, a wokół niego zaczęli gromadzić się nieprzyjaciele, głośno gderając i pokazując je sobie nawzajem ("najbardziej interesująca"). Zakradając się do nich od tyłu, mogłem wreszcie posłać ich do piachu z karabinu... Albo Bones Airstrike. Co to jest? Należy w trybie snajperskim wycelować i wcisnąć FIRE, aby... obejrzeć animację przedstawiającą nadlatującego cyberpsa Maxa, pokazującego międzynarodowy znak OK., a następnie zrzucającego bomby na wskazane miejsce. Jest jeszcze „World's Smallest Nuclear Explosion" albo znakomity „Dummy Decoy", czyli nadmuchiwana, samojezdna lalka, zajmująca uwagę nieprzyjaciół przez kilka cennych sekund...

Osiem poziomów gry przygotowano z prawdziwym znawstwem tematu. Łączy je tylko jedno: zawsze pchają gracza do przodu. Inaczej niż w TOMB RAIDER, gdzie do spenetrowania czeka ogromny labirynt pomieszczeń, w MDK zdecydowano się na następujące po sobie kolejne sekwencje, w których gracz musi wykazać się zręcznością, spostrzegawczością i umiejętnością kojarzenia faktów – nie ma mowy o przenoszeniu i używaniu przedmiotów. Zamknięte drzwi? Ładunek nuklearny z pewnością je otworzy. Drogę blokuje ogromna, przezroczysta płyta? Poślij bombę Mortar w otwór znajdujący się na górze – z pewnością szkło pęknie. Takie rozwiązanie odpowiada mi w stu procentach! Przypomnijcie sobie np. DAGGERFALL, gdzie 98% czynności i subquestów nie zbliża nas do końca gry. Co za bzdura! Gracz chce ukończyć grę, a nie grać sobie ot tak sobie!

Zresztą MDK łamie wiele standardów i w tym pozornie oklepanym temacie wprowadza ogromną porcję nowości. Na przykład, kiedy z dużej odległości dostajesz nagle celną serię, oznacza to, że przeciwnicy zlokalizowali twoje położenie, bo nie rozwaliłeś znajdującej się na górze kamery! Kolejne zadania stają się coraz bardziej skomplikowane, a przedzieranie się przez kolejne hordy nieprzyjaciół coraz trudniejsze. Na końcu poziomu zawsze czeka wspaniale zaprojektowany boss, po śmierci którego miasto obraca się w gruzy, a odpalony przez doktora międzyplanetarny tunel wsysa Kurta. Wtedy ponownie pojawia się wierny Max, uwiązany na linie przyciąga Kurta i zabiera go do pokoju odpraw.

Na tym nie koniec, na każdym z poziomów czekają na gracza niespodzianki! Można np. polatać statkiem, obsypując znajdujących się na dole przeciwników gradem bomb, można ślizgać się na tyłku niczym na sankach. Kombinezon Kurta okazuje się znakomicie przemyślanym urządzeniem; dzięki wbudowanemu spadochronowi może podnosić naszego bohatera do góry, zaś tryb snajperski to prawdziwe arcydzieło i za niego właśnie należy się autorom nagroda Nobla w dziedzinie gier komputerowych.

Jest jeszcze jedna sprawa. Na ogromnych arenach pojawia się spora liczba przeciwników, łącznie z czołgami i pojazdami latającymi. Wszyscy strzelają, nieprzyjaciele często siedzą w okopach (snajper rulez!), a na miejsce zabitych natychmiast przychodzą nowi, aż do rozwalenia ich bazy wypadowej. Potyczki były wszędzie – w DOOM, QUAKE czy TOMB RAIDER. W MDK toczy się prawdziwa wojna!!!

Dla potrzeb gry przygotowano znakomity engine 3D, odpowiadający za generowanie grafiki. Pracuje tylko w trybie

Shiny'96

PC DOS/WINDOWS'95 1 CD
P75 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: marzec
CD Projekt (PC CD)

Za: grafika, dźwięk, klimat
Przeciw: tylko 256 kolorów, brak sieci

MDK

640x480 i wyświetla obraz w sposób przypominający film kinowy przeskalowany dla domowych magnetowidów (WIDESCREEN). W przypadku MDK to naprawdę działa, bo w połączeniu z muzyką i efektami dźwiękowymi gracz ma takie wrażenie, jakby brał udział w filmie!

W porównaniu do TOMB RAIDER niektóre ogromne areny mogą się wydawać nieco uproszczone, nie ma jednak potrzeby niepotrzebnie komplikować sprawy. Główny nacisk w MDK położono na biegające po arenach pokraki. Mamy tu do czynienia z najlepiej opracowanymi postaciami w grze 3D. QUAKE i TOMB RAIDER niech się schowają, przeciwnicy w MDK to w pełni trójwymiarowe istoty (można odstrzelić im rękę lub nogę, z rany wylatuje wtedy zielona ciecz, a ranni podnosząc ręce do góry, proszą o litość), zaskakujące bogactwem detali i wysoką jakością tekstur. Kiedy postać zajmuje nawet cały ekran, nie rozłażą się jej tekstury, nie łamią się polygony. Gra pracuje płynnie już na Pentium 90, co daje dużo do myślenia programistom odpowiedzialnym za kod TOMB RAIDER 2. Dwie opcje wyświetlania detali pozwalają się pozbyć nieprzyjemnego „chrupania", nie można jednak zmniejszyć okna gry i w ten sposób zniszczyć misternie konstruowanego efektu.

W zapowiedziach często podkreślano fakt, że w trybie snajpera można znajdujący się gdzieś w oddali obiekt o wielkości jednego piksela przybliżyć w czasie rzeczywistym i powiększyć go na cały ekran, bez najmniejszej nawet utraty jakości grafiki. Niemożliwe stało się faktem, odpalając pierwszy raz tryb snajperski przygotujcie się na niezły szok. Można przybliżyć widok nawet stukrotnie, powiększając praktycznie wszystko, co jest obecne w polu widzenia. To naprawdę działa! Zresztą tylko w ten sposób można pokonać bossów, strzelając w ich słabe punkty (np. w oczy). W trybie snajpera, oprócz głównego okna celowniczego, na górze ekranu znajdują się trzy małe wyświetlacze. Wystrzeliwując trzy granaty można obserwować ich drogę bez potrzeby wpatrywania się w główny ekran; obraz jest odpowiednio przekazywany i widać, czy pocisk dotarł do miejsca przeznaczenia.

Ważnym punktem oprawy jest coś, co anglojęzyczni nazywają „design", a my nazwiemy konceptem. Chodzi o pracę nad wyglądem gry, nad poszczególnymi postaciami oraz nad efektem końcowym. W dzisiejszych czasach koncepcyjne zadania wykonują profesjonalni rysownicy, dopiero z ich dzieł graficy przygotowują oprawę produktu. W MDK koncept obcych i cała przygotowywana pod to oprawa gry, łącznie z wynalazkami dr Fluke Hawkinsa, zrywa kask! Czegoś takiego jeszcze nie widziałem. Czasem jest groźnie, a czasem śmiesznie, zawsze jednak niesamowicie i bardzo... obco.

Na samym końcu dźwięk. Pompatyczna, niemal kinowa muzyka pojawia się tylko w wybranych momentach (jak w filmie!). Efekty dźwiękowe należą do najlepszych, jakie dane mi było słyszeć. Przeciwnicy wrzeszczą w wymyślonym dla potrzeb gry języku, który brzmi bardzo intrygująco.

MDK i TOMB RAIDER to dwie różne gry, łączy je tylko kategoria thrid–person perspective. Wprawdzie obie gry posiadają oprawę, która może ze sobą konkurować, jednak po długim namyśle stwierdzam, że bardziej podoba mi się MDK. Po prostu lubię dużo strzelać, a w MDK celne strzelanie jest podstawą sukcesu.

Gulash